

Best Available Copy

PCT/JP2004/017793

日本国特許庁
JAPAN PATENT OFFICE

03.12.2004

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されて
いる事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed
with this Office.

出願年月日 2003年12月 1日
Date of Application:

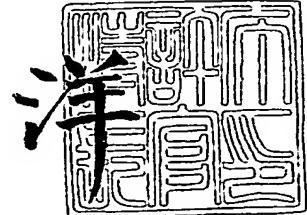
出願番号 特願2003-402313
Application Number:
[ST. 10/C]: [JP2003-402313]

出願人 コナミ株式会社
Applicant(s):

2005年 1月20日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

小川



出証番号 出証特2004-3123001

【書類名】 特許願
【整理番号】 P2154
【提出日】 平成15年12月 1日
【あて先】 特許庁長官殿
【国際特許分類】 A63F 5/04
【発明者】
【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内
【氏名】 楠田 和弘
【発明者】
【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内2丁目4番1号 コナミ株式会社内
【氏名】 大崎 幸宏
【特許出願人】
【識別番号】 000105637
【氏名又は名称】 コナミ株式会社
【代理人】
【識別番号】 100114258
【弁理士】
【氏名又は名称】 福地 武雄
【選任した代理人】
【識別番号】 100125391
【弁理士】
【氏名又は名称】 白川 洋一
【手数料の表示】
【予納台帳番号】 150914
【納付金額】 21,000円
【提出物件の目録】
【物件名】 特許請求の範囲 1
【物件名】 明細書 1
【物件名】 図面 1
【物件名】 要約書 1
【包括委任状番号】 0301697

【書類名】特許請求の範囲**【請求項1】**

有価価値を反映した第1の数値データの入力によりゲーム開始の契機が与えられるゲーム機であって、

前記第1の数値データ、または前記ゲームにおいて定められた価値を反映した第2の数値データの入力を受け付けるデータ入力部と、

前記第1の数値データを記憶し、前記データ入力部に対して前記記憶した第1の数値データを出力可能なメインメモリと、

前記第2の数値データを記憶し、前記データ入力部に対して前記記憶した第2の数値データを出力可能なサブメモリと、

前記データ入力部から前記第1の数値データが入力されることを条件として通常ゲームを実行する一方、前記データ入力部から前記第2の数値データが入力されることを条件として特別ゲームを実行するゲーム実行部と、を備えることを特徴とするゲーム機。

【請求項2】

前記特別ゲーム実行中は、前記入力された第2の数値データが増加または減少することを特徴とする請求項1記載のゲーム機。

【請求項3】

前記ゲーム実行部は、前記特別ゲーム終了時に所定の条件が満たされている場合、前記第2の数値データを前記サブメモリに対して出力することを特徴とする請求項1または請求項2記載のゲーム機。

【請求項4】

複数の表示領域を有し、遊技開始に伴い、複数のシンボルが配列された複数の仮想リールからなるリール群の各仮想リールが回転するように複数の表示領域の表示を変化させる変動表示、前記複数の表示領域にいずれかの前記シンボルが停止した状態を表示する停止表示、の各表示を行ない得る表示部と、

前記表示領域に停止表示されるシンボルの組み合わせによりあらわされる複数の役のいずれかを遊技の度に抽選するための複数種類の抽選テーブルを用いて抽選を行なう抽選装置と、を備え、

前記表示部は、前記抽選テーブルに対応する仮想リールを前記各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い前記抽選テーブルを用いた抽選結果に応じて前記変動表示、または停止表示を行ない、

前記ゲーム実行部は、少なくとも一つの前記役が成立した場合、賞として前記第1の数値データを前記メインメモリに対して出力することを特徴とする請求項3記載のゲーム機。

【請求項5】

前記特別ゲームは、所定開始値の体力値を与えられたキャラクター同士を前記表示部に表示させ、いずれかの役の入賞が成立するたびに、他のキャラクターへ攻撃を与えることにより、攻撃を与えられたキャラクターの体力値を、前記入賞が成立した役に基づいて減少させ、他のキャラクターの体力値を所定終了値以下にすることを競う対戦ゲームであつて、

他のゲーム機またはサーバ装置とデータの送受信を行なう通信インターフェースを備え、

前記サブメモリは、前記キャラクターを表わすデータを記憶し、

前記ゲーム実行部は、前記対戦ゲーム終了時に所定の条件が満たされている場合、対戦相手のキャラクターを表わすデータに相当するデータを生成して前記サブメモリに対して出力することを特徴とする請求項4記載のゲーム機。

【請求項6】

前記特別ゲームを実行するために所定値以上の前記第2の数値データを前記サブメモリに記憶していることが条件とされていることを特徴とする請求項1から請求項5のいずれかに記載のゲーム機。

【請求項7】

有価価値を反映した第1の数値データの入力によりゲーム開始の契機が与えられるゲームプログラムであって、

データ入力部において、前記第1の数値データ、または前記ゲームにおいて定められた価値を反映した第2の数値データの入力を受け付ける処理と、

入力された前記第1の数値データをメインメモリに記憶する処理と、

前記メインメモリから前記第1の数値データを出力すると共に前記メインメモリから出力された分の第1の数値データを減少させる処理と、

入力された前記第2の数値データをサブメモリに記憶する処理と、

前記サブメモリから前記第2の数値データを出力すると共に前記サブメモリから出力された分の第2の数値データを減少させる処理と、

前記データ入力部から前記第1の数値データが入力されることを条件として通常ゲームを実行する一方、前記データ入力部から前記第2の数値データが入力されることを条件として特別ゲームを実行する処理と、を含む一連の処理をコンピュータ読み取り、実行可能にコマンド化させたことを特徴とするゲームプログラム。

【書類名】明細書

【発明の名称】 ゲーム機およびゲームプログラム

【技術分野】

[0 0 0 1]

【0001】
本発明は、有価価値を反映した第1の数値データが入力されることを条件として通常ゲームを実行する一方、第2の数値データが入力されることを条件として特別ゲームを実行するゲーム機またはゲームプログラムに関する。

【背景技術】

[0 0 0 2]

従来のゲーム機では、メダル等の有価価値を反映した数値データは、クレジットとして取り扱われる。ゲームを行なう際、プレイヤーは、一定数のクレジットをベットし、ゲームの結果に応じて、配当としてクレジットを獲得する。また、従来から知られている対戦型ゲームを行なうゲーム機においても、参加費用としてクレジットが消費され、ゲーム負けたプレイヤーはベットしたクレジットを失う。このようなクレジットは、プレイヤーが払い出しボタンを操作することによって、メダル等の有価物として払い出される。

[0003]

[0 0 0 4]

また、特開平5-7666号公報に開示されているトランプカード式ゲーム盤は、スタートボタンおよびストップボタン、並びにディーラ表示面およびプレイヤー表示面を備えている。スタートボタンが操作されると、それぞれにトランプカードをランダムに換えてディーラ表示面およびプレイヤー表示面に表示する。また、ストップボタンが操作されると、それぞれに1枚を停止させてディーラ表示面およびプレイヤー表示面に表示する。そして、1ゲームごとに所定の数ポイントずつ賭点として引かれるとともに勝てば配当のポイントが加算される。プレイヤーの持点表示面にはディーラとプレイヤーのトランプカードの数値の差が勝ち点または負け点として加減されながら表示される。

【特許文献1】特開平8-196746号公報

【特許文献2】特開平5-7666号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

100051

かしながら 従来のゲー

のタレヅ

ヤーのクレジットが無くなつた場合は、ゲームを一時中断し、追加クレジットを購入する必要があります。しかし、そのプレイヤーが追加し得るメダルを所持していない場合、ゲームを終了しなければならない。これでは、ゲームを継続したいと思っているプレイヤーにとっては、対戦相手のクレジットに関する事情でゲームを中断または中止しなければならないこととなり、ゲームに対する興味が削がれることとなつてしまふ。

【0 0 0 6】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、残されたクレジットの数量に関わらず、対戦型ゲームを継続することができるゲーム機およびゲームプログラムを提供

することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(1) 本発明のゲーム機は、有価値を反映した第1の数値データの入力によりゲーム開始の契機が与えられるゲーム機であって、前記第1の数値データ、または前記ゲームにおいて定められた価値を反映した第2の数値データの入力を受け付けるデータ入力部と、前記第1の数値データを記憶し、前記データ入力部に対して前記記憶した第1の数値データを出力可能なメインメモリと、前記第2の数値データを記憶し、前記データ入力部に対して前記記憶した第2の数値データを出力可能なサブメモリと、前記データ入力部から前記第1の数値データが入力されることを条件として通常ゲームを実行する一方、前記データ入力部から前記第2の数値データが入力されることを条件として特別ゲームを実行するゲーム実行部と、を備えることを特徴としている。

【0008】

このように、データ入力部から第2の数値データが入力されることを条件として特別ゲームを実行するので、メインメモリに記憶されている第1の数値データの数量に関わらず、第2の数値データのみによって特別ゲームを実行することができる。従って、第1の数値データがメインメモリに存在していれば、仮に、特別ゲーム中に第2の数値データがゼロとなったりマイナスとなったりしても、特別ゲームを継続させることができるとなる。これにより、プレイヤーはゲームを十分に楽しむことができる。特に、対戦型ゲームに本發明は好適である。なお、第2の数値データの数量が指定されることによって、サブメモリに記憶されている第2の数値データが指定された分だけ減少されるようにしても良い。

【0009】

(2) また、本発明のゲーム機は、前記特別ゲーム実行中は、前記入力された第2の数値データが増加または減少することを特徴としている。

【0010】

このように、特別ゲーム実行中は、入力された第2の数値データが増加または減少するので、第1の数値データがメインメモリに存在していれば、仮に、特別ゲーム中に第2の数値データがゼロとなったりマイナスとなったりしても、特別ゲームを継続させることができるとなる。これにより、プレイヤーはゲームを十分に楽しむことができる。

【0011】

(3) また、本発明のゲーム機は、前記ゲーム実行部は、前記特別ゲーム終了時に所定の条件が満たされている場合、前記第2の数値データを前記サブメモリに対して出力することを特徴としている。

【0012】

このように、特別ゲーム終了時に所定の条件が満たされている場合、第2の数値データが出力されるので、プレイヤーはこれを配当として受け取ることができる。第2の数値データが出力されることによって、サブメモリにおける第2の数値データの数量が増加するので、そのプレイヤーは特別ゲームに参加するチャンスが増加することとなる。

【0013】

(4) また、本発明のゲーム機は、複数の表示領域を有し、遊技開始に伴い、複数のシンボルが配列された複数の仮想リールからなるリール群の各仮想リールが回転するようにならわされる複数の表示領域の表示を変化させる変動表示、前記複数の表示領域にいずれかの前記複数の表示領域の表示を停止する停止表示、の各表示を行ない得る表示部と、前記表示領域に停止表示されるシンボルの組み合わせによりあらわされる複数の役のいずれかを遊技の進行に伴い前記抽選テーブルを用いて抽選を行なう抽選装置と、を備え、度に抽選するための複数種類の抽選テーブルを用いて抽選を行なう抽選装置と、を備え、前記表示部は、前記抽選テーブルに対応する仮想リールを前記各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い前記抽選テーブルを用いた抽選結果に応じて前記変動表示、または停止表示を行ない、前記ゲーム実行部は、少なくとも一つの前記役の入賞が成立した場合、賞として前記第1の数値データを前記メインメモリに対して出力することを特徴としている。

【0014】

この構成により、シンボルを変動表示または停止表示可能な表示部を備えたゲーム機に本発明を適用することができる。すなわち、少なくとも一つの前記役の入賞が成立した場合、賞として第1の数値データが出力され、これを有価価値として払い出すことができる。一方、特別ゲームにおいては第2の数値データのみが増減するので、上記の役の成立と、特別ゲーム終了時に満たされている条件とに応じて、プレイヤーに与える配当を区別することができる。例えば、ゲーム中にある役が成立した場合には第1の数値データを出力し、ゲーム中に設定されている課題を解決した場合には第2の数値データを出力するといった使い分けを行なうことができる。これにより、ゲーム性を向上させることができるとなる。

【0015】

(5) また、本発明のゲーム機は、前記特別ゲームは、所定開始値の体力値を与えられたキャラクター同士を前記表示部に表示させ、いずれかの役の入賞が成立するたびに、他のキャラクターへ攻撃を与えることにより、攻撃を与えられたキャラクターの体力値を、前記入賞が成立した役に基づいて減少させ、他のキャラクターの体力値を所定終了値以下にすることを競う対戦ゲームであって、他のゲーム機またはサーバ装置とデータの送受信を行なう通信インターフェースを備え、前記サブメモリは、前記キャラクターを表わすデータを記憶し、前記ゲーム実行部は、前記対戦ゲーム終了時に所定の条件が満たされている場合、対戦相手のキャラクターを表わすデータに相当するデータを生成して前記サブメモリに対して出力することを特徴としている。

【0016】

このように、対戦ゲーム終了時に所定の条件が満たされている場合、対戦相手のキャラクターを表わすデータに相当するデータが生成されてサブメモリに対して出力される。従って、その条件を満たしたプレイヤーに対して、相手のキャラクターを獲得したように見せることができる。これにより、複数のプレイヤー同士がキャラクターを争奪し合う対戦型のゲームを実現することが可能となる。

【0017】

(6) また、本発明のゲーム機は、前記特別ゲームを実行するために所定値以上の前記第2の数値データを前記サブメモリに記憶していることが条件とされていることを特徴としている。

【0018】

このような条件があるため、プレイヤーは、特別ゲームに参加するために、参加料として所定の第2の数値データを指定しなければならない。従って、特別ゲームをプレイするためには第2の数値データを所定値以上保有しておかなければならない。このため、プレイヤーは、特別ゲームをプレイするために通常ゲームにおいて第2の数値データを獲得しようとする。その結果、プレイヤーに対して第1の数値データを消費させるようにすることができる。

【0019】

(7) また、本発明のゲームプログラムは、有価価値を反映した第1の数値データの入力によりゲーム開始の契機が与えられるゲームプログラムであって、データ入力部において、前記第1の数値データ、または前記ゲームにおいて定められた価値を反映した第2の数値データの入力を受け付ける処理と、入力された前記第1の数値データをメインメモリに記憶する処理と、前記メインメモリから前記第1の数値データを出力すると共に前記メインメモリから出力された分の第1の数値データを減少させる処理と、入力された前記第2の数値データをサブメモリに記憶する処理と、前記サブメモリから前記第2の数値データを出力すると共に前記サブメモリから出力された分の第2の数値データを減少させる処理と、前記データ入力部から前記第1の数値データが入力されることを条件として通常ゲームを実行する一方、前記データ入力部から前記第2の数値データが入力されることを条件として特別ゲームを実行する処理と、を含む一連の処理をコンピュータ読み取り、実行可能にコマンド化させたことを特徴としている。

【0020】

このように、データ入力部から第2の数値データが入力されることを条件として特別ゲームを実行するので、メインメモリに記憶されている第1の数値データの数量に関わらず、第2の数値データのみによって特別ゲームを実行することができる。従って、第1の数値データがメインメモリに存在していれば、仮に、特別ゲーム中に第2の数値データがゼロとなったりマイナスとなったりしても、特別ゲームを継続させることができるとなる。これにより、プレイヤーはゲームを十分に楽しむことができる。特に、対戦型ゲームに本発明は好適である。

【発明の効果】

【0021】

本発明のゲーム機によれば、データ入力部から第2の数値データが入力されることを条件として特別ゲームを実行するので、メインメモリに記憶されている第1の数値データの数量に関わらず、第2の数値データのみによって特別ゲームを実行することができる。従って、第1の数値データがメインメモリに存在していれば、仮に、特別ゲーム中に第2の数値データがゼロとなったりマイナスとなったりしても、特別ゲームを継続させることができるとなる。これにより、プレイヤーはゲームを十分に楽しむことができる。特に、対戦型ゲームに本発明は好適である。なお、第2の数値データの数量が指定されることによって、サブメモリに記憶されている第2の数値データが指定された分だけ減少されるようにしても良い。

【0022】

また、本発明のゲーム機によれば、特別ゲーム実行中は、入力された第2の数値データが増加または減少するので、第1の数値データがメインメモリに存在していれば、仮に、特別ゲーム中に第2の数値データがゼロとなったりマイナスとなったりしても、特別ゲームを継続させることができるとなる。これにより、プレイヤーはゲームを十分に楽しむことができる。

【0023】

また、本発明のゲーム機によれば、特別ゲーム終了時に所定の条件が満たされている場合、第2の数値データが出力されるので、プレイヤーはこれを配当として受け取ることができる。第2の数値データが出力されることによって、サブメモリにおける第2の数値データの数量が増加するので、そのプレイヤーは特別ゲームに参加するチャンスが増加することとなる。

【0024】

また、本発明のゲーム機によれば、シンボルを変動表示または停止表示可能な表示部を備えたゲーム機に本発明を適用することができる。すなわち、少なくとも一つの前記役の入賞が成立した場合、賞として第1の数値データが出力され、これを有価価値として払い出すことができる。一方、特別ゲームにおいては第2の数値データのみが増減するので、上記の役の成立と、特別ゲーム終了時に満たされている条件とに応じて、プレイヤーに与える配当を区別することができる。例えば、ゲーム中にある役の入賞が成立した場合には第1の数値データを出力し、ゲーム中に設定されている課題を解決した場合には第2の数値データを出力するといった使い分けを行なうことができる。これにより、ゲーム性を向上させることができる。

【0025】

また、本発明のゲーム機によれば、対戦ゲーム終了時に所定の条件が満たされている場合、対戦相手のキャラクターを表すデータに相当するデータが生成されてサブメモリに對して出力される。従って、その条件を満たしたプレイヤーに対して、相手のキャラクターを獲得したように見せることができる。(実際にキャラクターのデータをやり取りすることによって相手のキャラクターを獲得するように説明されているように見えます。実際には単にキャラクターを表すデータを伝え、伝えられた方ではそのデータに相当するキャラクターを持ちの中に加えるようにデータを生成して表示することにより、相手のキャラクターを獲得したように見せております。)これにより、複数のプレイヤー同士がキャラクターを争奪し合う対戦型のゲームを実現することが可能となる。

【0026】

また、本発明のゲーム機によれば、プレイヤーは、特別ゲームに参加するために、参加料として所定の第2の数値データを指定しなければならない。従って、特別ゲームをプレイするためには第2の数値データを所定値以上保有しておかなければならない。このため、プレイヤーは、特別ゲームをプレイするために通常ゲームにおいて第2の数値データを獲得しようとする。その結果、プレイヤーに対して第1の数値データを消費させるようにすることができる。

【0027】

また、本発明のゲームプログラムによれば、データ入力部から第2の数値データが入力されることを条件として特別ゲームを実行するので、メインメモリに記憶されている第1の数値データの数量に関わらず、第2の数値データのみによって特別ゲームを実行することができる。従って、第1の数値データがメインメモリに存在していれば、仮に、特別ゲーム中に第2の数値データがゼロとなったりマイナスとなったりしても、特別ゲームを継続させることができるとなる。これにより、プレイヤーはゲームを十分に楽しむことができる。特に、対戦型ゲームに本発明は好適である。

【発明を実施するための最良の形態】

【0028】

本実施の形態に係るゲーム機には、有価価値としてのメダルをベットする「メダルB E T」、配当をメダルの払い出し（またはクレジット加算）として獲得する「メダルW I N」の他に、「仮想B E T」および「仮想W I N」という概念が導入されている。（仮想W I N） - （仮想B E T）の値は、ゲームの最中に通常払い出されるべき期待値に相当し、ゲーム機上のペイアウト率（P/O）の設定値に対して、次の関係式が成り立っている。

$$(P/O \text{ 設定値}) = [(\text{メダルW I N}) + |(\text{仮想W I N}) - (\text{仮想B E T})|] / (\text{メダルB E T})$$

【0029】

また、本実施の形態に係るゲーム機には、「クレジット」と「マジックポイント」という2つの価値概念がある。「クレジット」とは、通常のメダルゲームと同様に、メダルの投入や払い出しに関与するものである。「マジックポイント」とは、本ゲーム機特有の価値概念である。すなわち、クレジットとは直接関係が無く、特定のゲームの最中で増加または減少するもので、固有のベットおよびウインの概念を有するものである。そして、プレイヤーが保有するマジックポイントは、仮想B E Tや仮想W I Nの対象となる。

【0030】

本実施の形態に係るゲーム機は、メダルゲーム機として構成され、3つのリールをビデオ上で表示するビデオリール方式を探ったスロットマシンとなっている。このビデオリールを用いて、キャラクター同士を対戦させる対戦型のゲームを行なう。各キャラクターは、それぞれ特徴を有する「モンスター」として表現される。

【0031】

プレイヤーは、複数のモンスターから、いずれか3つのモンスターを選択することができる。その選択されたモンスターは、上記各リールに対応付けられる。各リールでは、対応付けられたモンスターに応じたテーブルが使用される。これにより、そのモンスターに応じたシンボルの配列を有するリール帯が定まり、そのモンスター特有のシンボルが変動または停止表示される。すべてのリールに対してモンスターが対応付けられると、そのテーブルに含まれるシンボルのデータに基づいて、配当表データが作成される。配当表データは、配当表として画面に表示される。

【0032】

各モンスターは、体力値、特技（戦闘能力や防衛能力）、そしてリール帯におけるシンボルの配列が異なるため、複数のモンスターを組み合わせることによって、多様な役を実現することができる。例えば、「ファイアー攻撃には弱いが、マジック攻撃には強い」、「攻撃力は低いが体力が高く持久戦向き」といった特徴が生まれる。そして、ひとつのリールに配置されるシンボルは決まっているので、各モンスターの特徴として、全ての攻撃

に強いものは設定できず、各モンスター同士はジャンケンのグー、チョキ、パーのような強さの関係が成立するようになる。

【0033】

本ゲーム機では、ビデオリールにおいてシンボルが変動表示し、所定時間経過後に停止表示され、特定の役の入賞が成立すると、配当が与えられると共に、相手のモンスターに対する攻撃をする演出が行なわれる。攻撃を受けた相手のモンスターは体力値を減少させる。二人のプレイヤーが交互にリールを回転させながら攻防を行ない、先に相手のモンスターの体力値を0にすると勝ちとなる。

【0034】

本ゲーム機で行なわれるゲームは、ショートプレー、オリジナルゲーム、そしてジャックポットゲームに区別される。ショートプレーは、メダルを投入した後、ベットボタンを操作してライン（1～5）を設定すれば準備が完了となる。すなわち、磁気を介してデータの読み書きを行なうエントリーカードを不要としたゲームである。プレイヤーは、予め定められたモンスターを用いてコンピュータ（クライアント装置）と対戦する。エントリーカードを必要としないので、プレイヤーは気軽にゲームに参加することができる。また、ショートプレーは、プレイヤーにゲームの内容を理解させて、後述するような「対戦ゲーム」に移行させることを目的としている。準備が完了した段階で、スタートボタンを操作するとリールが回転し、所定のシンボルの組み合わせが揃うと相手（ここでは、コンピュータ）のモンスターにダメージを与えると共に配当が与えられる。相手のモンスターを倒す毎に勝利ボーナス（例えば、メダル10枚）を獲得し、三連勝できると後述するジャックポットゲームを行なうことが可能となる。

【0035】

なお、このショートプレーは、次のような補足ルールに基づいて行なわれる。（1）すべての戦闘、すなわち、リールの回転および停止による役の成立とその配当の獲得は、そのプレイヤーが先手となる。（2）相手のモンスターのレベルは「1→2→3」の順に高くなっていくため、1勝する毎に敵が手強くなっていく。ここで、「モンスターのレベル」とは、相手のモンスターの体力値を減少させる攻撃力、および相手から攻撃を受けた際に自分の体力値を減少させない耐力を数値化して表わしたものである。例えば、モンスターのレベルが高くなると、耐力が上がって同じ攻撃を受けても体力値の減少が小さくなったり、攻撃力が上がって同じ攻撃（同じ役）による相手に与えるダメージ（相手の体力値の減少）が大きくなったりして、最終的に勝利する確率が高くなっている。（3）プレイヤーが選択したモンスターの体力値は、ゲーム毎に完全に回復する。（4）プレイヤーが選択したモンスターが負けた場合は、相手のモンスターのレベルは1に戻り、体力値が半分だけ回復する。（5）戦闘開始直後は、プレイヤーの攻撃がヒットするまで相手のモンスターは攻撃してこない。すなわち、プレイヤー側で特定の役の入賞が成立するまでは、相手（コンピュータ）側の入賞は成立しない。（6）戦闘中に「モンスターシンボル（上記のように予め定められたモンスターを示すシンボル）」がラインに揃うと、プレイヤーのモンスターがレベルの高いモンスターに変身する。その結果、最終的にプレイヤーが勝利する確率が高くなる。一方、戦闘に負けると元に戻る。すなわち、プレイヤーが勝利する確率も、高くなる前の状態に戻る。（7）後述するジャックポットゲームが終了すると、プレイヤーのモンスターがレベルの高いモンスターに変身する。その結果、最終的にプレイヤーが勝利する確率が高くなる。一方、戦闘に負けると元に戻る。すなわち、プレイヤーが勝利する確率も、高くなる前の状態に戻る。

【0036】

ジャックポットゲームは、コンピュータ（中央に配置されたサーバ装置）と対戦するゲームである。サーバ装置は、「ゴッドドラゴン」というモンスターに形作られた筐体を有しており、その「ゴッドドラゴン」と、プレイヤーが選択したモンスターとが対戦する。プレイヤーは、ゴッドドラゴンに対する攻撃が有効である場合、すなわち、特定の入賞役の入賞が成立した場合には、ヒット配当、すなわち、成立した入賞役に対応する配当が与えられ、その配当はすべてボーナスとして獲得することができる。また、ゴッドドラゴンに

勝つと、さらにクリアボーナスを獲得することができる。ジャックポットゲームはフリー ゲームであり、獲得した配当はすべてクレジットとなる。なお、ジャックポットゲームは プレイ上の時間制限が設定されており、一定時間が経過すると自動的に攻撃が実行される。

【0037】

オリジナルゲームは、磁気を介してデータの読み書きを行なうエントリーカードを用いて、長時間にわたって行なうゲームである。プレイヤーは、このエントリーカードをカード挿入口に挿入してゲームに参加する。このオリジナルゲームには、次の5種類のゲーム 様が設けられている。すなわち、(1)ミッション、(2)トーナメント、(3)ブレ ンド、(4)ショップ、そして(5)データ、である。

【0038】

ミッションは、例えば、12のステージおよび隠しステージをクリアして行くゲームで あり、マジックポイントという本ゲーム特有のポイントやモンスターを収集することを目的としたゲーム様である。コンピュータ（クライアント装置）と対戦するゲームであり、プレイヤーは、戦闘中はメダルの配当、すなわち、クレジットのみを獲得する。戦闘に 勝利するとプレイヤーはモンスターを1体（例えば、3ライフ）獲得できる。すなわち、 そのモンスターおよびそのライフを表わすデータがプレイヤー側に入力され、メモリに書 き込まれる。そして、そのモンスターおよびそのライフを表わすデータを用いて再びゲー ムを行なうことが可能となる。モンスターのライフとは、いわゆる寿命（生命数）の意味 を持たせた数値であり、ゲームでそのモンスターを使用できる回数（体力値がなくなるま でを1回と数える）の限度を示すものである。一方、敗戦した場合は使用したモンスター のライフが1ずつ減少する。勝ってゲームを終了するとボーナスとしてマジックポイント を獲得する。ゲームの結果はエントリーカードに記録される。

【0039】

ミッションでは、ミッション挑戦費用、および戦闘費用（リールを回転させるたびに必 要となるクレジット）がベットに該当し、戦闘結果の配当（ヒットしたときに獲得するク レジット）がウィンに該当する。また、敗戦時に減少するモンスターの寿命（ライフ）が 仮想B E Tに該当し、勝利時に獲得するモンスター、およびゲームをクリアしたときに獲 得するマジックポイントが仮想W I Nに該当する。

【0040】

トーナメントは、他のプレイヤーと勝負する大会形式のゲームである。すなわち、ミッ ションにおいて獲得したマジックポイントをベットして、プレイヤーの間でモンスター同 士を対戦させる。大会毎に指定されたマジックポイント（10～30）、および参加条件と に見合うモンスターを保有しているプレイヤーのみが参加することができる。参加条件と は、残存しているライフの数が基準値以上存在することや、レベルが基準値以上であるこ となど、ゲームに応じて設定可能なものである。プレイヤーは、大会費用（9～75ベッ ト）を支払うが、それ以外の戦闘費用はすべてマジックポイントが用いられる。すなわち 、マジックポイントをベットして、マジックポイントを配当として獲得するのである。1 回勝利する度に対戦相手のモンスターを1体獲得、すなわち、対戦相手のモンスターに相 当するモンスターおよびそのライフを表わすデータが追加される。一方、敗戦した場合は 戰闘に使用したすべてのモンスターのライフがそれぞれ1ずつ減少する。従って、戦闘に 敗北するとモンスターを使用できる回数が減ることとなる。ここで、モンスターはカード に表わされて画面上に表示されるため、モンスターを1体獲得するとは、画面上でそのモ ンスターのカードを1枚獲得するということである。手持ちのカードは手持ちのモンスター として対戦で使用することができる。こうして最後まで勝ち抜いた場合は優勝となり、 ゴッドドラゴンと対戦するジャックポットゲームを行なうことができる。

【0041】

トーナメントでは、トーナメント参加費用がベットに該当し、優勝ボーナス（ジャック ポットゲームで獲得するクレジット）がウィンに該当する。また、戦闘費用（リールを回 転させるたびに必要となるマジックポイント）、敗戦時に減少するモンスターの寿命（ラ

イフ) が仮想B E Tに該当し、戦闘結果の配当(ヒットしたときに獲得するマジックポイント)、および勝利時に獲得するモンスターが仮想W I Nに該当する。

【0042】

ブレンドとは、複数のモンスターを組み合わせて、新たなモンスターを誕生させるゲーム態様である。すなわち、複数のモンスターおよびそのライフを表わすデータを用いて、新たなモンスターおよびそのライフを表わすデータを生成するのである。同一のモンスターをブレンドすると、モンスターの種類は変化せずライフや成績のみが加算される。異なる種類のモンスターをブレンドすると、新たなモンスターが出現し、そのモンスターのライフは合計値の半分もしくは半分+0.5となり、成績は初期化される。ブレンドの実行に当たっては、モンスターによってそれぞれ異なるクレジットが必要となる。なお、ブレンドした結果、わずかな確率で、1回の戦闘に限り配当が大きくなる「ゴールドモンスター」というモンスターを表わすデータが生成されるように設定されている。

【0043】

ショップは、モンスターを10クレジットで購入するゲーム態様である。プレイヤーの操作により購入が指示されるとプレイヤーの保有クレジットが10減じられ、いずれか1体のモンスターのデータが生成され、画面上でそのモンスターのカードを1枚獲得する。また、わずかな確率であるが、購入の結果、「ゴールドモンスター」というモンスターを表わすデータが生成されるように設定されている。

【0044】

データは、プレイヤーが保有しているモンスターや、プレイヤーの成績を表示するゲーム態様である。特定のモンスターを指定すると、そのモンスター単体の成績(戦闘数、勝利数、勝率、生涯獲得賞金)を表示させることができる。

【実施例】

【0045】

図1は、本実施の形態に係るゲーム機の外観図である。ゲーム機1は、外観がモンスターの形状に形作られた筐体を有するサーバ装置2を中心配置し、サーバ装置2の周囲に複数のクライアント装置3が設けられている。各クライアント装置3は、複数の操作ボタンや画像を表示する表示部など、一人一人のプレイヤーがゲームを行なうために必要な構成を備えている。各プレイヤーはクライアント装置3において対戦型のゲームを行ない、トーナメントで優勝すると、中央のサーバ装置2と対戦するフリーゲームに参加することができる。モンスターの形状を有するサーバ装置2の筐体は、演出効果を高め、プレイヤーの挑戦意欲を高める効果を奏する。

【0046】

図2は、サーバ装置2の電気的構成を示すブロック図である。サーバ装置2において、CPU2aは、RAM2bおよびROM2cからデータの読み出しを行ない、またはRAM2bにデータの書き込みを行なう。そして、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行なう。ROM2cには、ゲーム機1の動作を制御する制御プログラムの他、例えば、図5および図6に示されるように、リールで表示し得るシンボルのデータ、各モンスターを表わすデータ、および各モンスターを表わすデータに対応した複数種類のテーブル(図6に示されるように、リール帯を形成するシンボルの配列)が格納されており、これらには必要に応じて読み出されて使用される。各モンスターを表わすデータは、プレイヤーに選択されるまでは、カードとして表示される。

【0047】

乱数発生回路2eは一定の乱数を発生させる。画像に関するデータは、画像処理等を行なう表示部制御回路2fを介して、例えば液晶表示器からなる表示部2gに出力される。表示部2gでは、文字、静止画、動画等が表示される。なお、サーバ装置2は、必ずしも表示部2gを有していないても構わない。音声に関するデータは、CPU2aから音声処理および増幅等を行なう音声制御部2hを介してスピーカ2iに出力される。これらの各構成要素は、制御バス2nを介して相互にデータの送受信を行なう。そして、サーバ装置2は、入出力インターフェース2jおよびバスNを介して各クライアント装置3-1~3-2

nとデータの送受信を行なう。

【0048】

図3は、クライアント装置3の電気的構成を示すブロック図である。メダル判別装置3aはメダルの適否を判別し、払出メダルカウンタ3bは払い出すメダル数をカウントする。操作部3cは複数の操作ボタンやスタートボタンを備えており、プレイヤーがこれらの操作ボタンやスタートボタンを操作することによって信号を入力する。メダル払い出し装置3dはメダルの払い出しを行なう。画像に関するデータは、画像処理等を行なう表示部制御回路3eを介して、例えば、液晶表示器からなる表示部3fに出力される。表示部3fでは、文字、静止画、動画等が表示される。例えば、図4に示すような画像が表示される。音声に関するデータは、音声処理および増幅等を行なう音声制御部3gを介してスピーカ3hに出力される。これらの各構成要素は、CPU3iに制御されながら制御バス3nを介して相互にデータの送受信を行なう。CPU3iは、RAM3jおよびROM3kからデータの読み出しを行ない、またはRAM3jにデータの書き込みを行なう。そして、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行なう。ROM3kには、画像表示を制御するプログラムや音声を制御するプログラムなどが格納されており、必要に応じて読み出されて使用される。乱数発生回路3mは一定の乱数を発生させる。そして、クライアント装置3は、入出力インターフェース3pを介してサーバ装置2とデータの送受信を行なう。

【0049】

RAM2bはメインメモリおよびサブメモリを構成する。すなわち、RAM2bは、メモリ空間においてメインメモリとサブメモリとに区別され、それぞれの機能を果たす。表示部2gおよび表示部3fは表示部を構成し、操作部3cはデータ入力部を構成する。また、CPU2a、RAM2b、およびROM2cはゲーム実行部、停止シンボル決定部、および抽選装置を構成する。また、操作部3cはデータ入力部を構成し、入出力インターフェース3jは通信インターフェースを構成する。

【0050】

図4は、クライアント装置3における表示部3fで表示される画面の一例を示す図である。画面40の中央には、複数種類のシンボルを変動表示、または停止表示する3つのリール41a～41cが表示される。また、画面40の右端には対戦相手のリールの状態を表わすサブ画面42が表示される。本ゲーム機では、プレイヤーは、操作部3cにおける操作ボタンを操作することにより、モンスターのカードを選択することができる。そして、プレイヤーは、各リール41a～41cのそれぞれに任意に選択したモンスターのカードを対応付ける。この操作は、ガイダンスを行なってプレイヤーに行なわせるようにしても良い。例えば、「どのモンスターをボスにしますか?」、「第1リールにはどのモンスターを使いますか?」というメッセージを表示すると共に、画面上に複数のモンスターのカードを表示する。そして、操作ボタンの操作に応じてモンスターのカードを決定可能とし、「決定ボタン(エンターキー)」が操作されるとそのリールに選択されたモンスターが対応付けられるとしても良い。

【0051】

画面40の左側のエリア43aには、プレイヤーが選択した3つモンスターのうち、中央リール41bに対応付けられたモンスター43bが表示される。そのモンスター43bの名称はリール41a～41cの下に設けられた名称表示エリア43cに表示される。モンスター43bの体力値は、棒グラフ43dで表示される。一方、画面40の右側のエリア44aには、対戦相手となる他のプレイヤーまたはコンピュータが選択した3つのモンスターのうち、相手側の中央リールに対応付けられたモンスター44bが表示される。そのモンスター44bの名称がサブ画面42の下に設けられた名称表示エリア44cに表示される。モンスター44bの体力値は、棒グラフ44dで表示される。

【0052】

配当表45は、各リール41a～41cにおいて表示されるシンボルの組み合わせで成立し得る役に応じて、プレイヤーに付与する配当が表示される。すなわち、すべてのリー

ルに対してモンスターが対応付けられた後、そのテーブルに含まれるシンボルのデータに基づいて、配当表データが作成される。この配当表データに基づいて、配当表が画面に表示される。

【0053】

また、通常は、各リール41a～41cでシンボルが変動表示した後停止表示されたときに、モンスター43bとモンスター44bとが画面40の上部において対戦するアニメーションによる演出が行なわれる。例えば、攻撃する場合、は、相手のモンスターを殴る、蹴る、噛み付くなどのアニメーションを表示する。炎を相手のモンスターに吹き付けるなどのアニメーションを表示しても良い。また、攻撃を与える側のモンスターの特性に応じてモンスターの画像を変化させても良い。例えば、二本立ちのモンスターであれば、足踏みをする、相手を蹴るなどのアニメーションを表示する。また、猛獣をモチーフとしたモンスターであれば、吠える、牙をむくなどのアニメーションを表示する。このように、モンスターの攻撃の様子やモンスターそのものの画像を変化させることにより、攻撃の種類を明確化させたり、モンスターの特性を明確化させたりすることが可能となる。また、画像表示が単調となることなく、効果的な演出を行なうことが可能となる。その結果、プレイヤーに対して攻撃の様子を印象付けることができる。さらに、相手から攻撃を受けた場合、モンスターの体力値が減少するが、その際にモンスターの画像を変化させても良い。すなわち、攻撃を受けたモンスターの体力値が減少する際に、傷ついて苦しむ様子をアニメーションで表示する。これにより、受けた攻撃と体力値が減少することを明確化させることができる。ただし、特別な攻撃を行なう場合は、画面40全体を用いたエフェクトアニメーションによる演出が行なわれる。例えば、画面40全体をモンスターが動き回ったり、モンスターの大きさが大きくなったりするアニメーションなどを表示する。その際、画面40全体について、色彩を変更したり、点滅表示をしたり、稻妻の画像を表示したりしても良い。

【0054】

各リール41a～41cに表示されるシンボルの種類は、図5に示すように、多くの種類が存在する。図5において、シンボル51a～51cは、フィジカル攻撃を行なうシンボルである。いずれかのシンボルがライン（入賞ライン）に並ぶとそのプレイヤーが選択したモンスター43bが相手のモンスター44bに対して、フィジカル攻撃を行なう。なお、攻撃力は、最もレベルの低いシンボルに従う。また、シンボル52a～52cは、ファイアー攻撃を行なうシンボルである。いずれかのシンボルがラインに並ぶとモンスター43bが相手のモンスター44bに対してファイアー攻撃を行なう。なお、攻撃力は、最もレベルの低いシンボルに従う。シンボル53a～53cは、マジック攻撃を行なうシンボルである。いずれかのシンボルがラインに並ぶとモンスター43bが相手のモンスター44bに対してマジック攻撃を行なう。なお、攻撃力は、最もレベルの低いシンボルに従う。

【0055】

シンボル54は、マルチ攻撃を行なうシンボルである。このシンボル54がラインに並ぶと、モンスター43bが相手のモンスター44bに対して、フィジカル攻撃と、ファイアー攻撃と、マジック攻撃とを同時に行なう。このとき、攻撃力はレベル1として各攻撃が行なわれる。この攻撃力のレベルとは、相手のモンスターの体力値を減少できる度合いを示すもので、数値が大きいほど相手のモンスターの体力値を減らすことができるものである。また、このシンボル54は、フィジカル攻撃、ファイアー攻撃、またはマジック攻撃のレベル1のシンボル、すなわち、シンボル51a、シンボル52a、シンボル53aのいずれかと同じ機能を果たすことができる。シンボル55は、体力回復のシンボルである。このシンボル55がラインに並ぶと、モンスター43bの体力値が、一定の数値だけ回復する。シンボル56は、ワイルドのシンボルである。このシンボル56は、モンスター以外のすべてのシンボルに置き換わる機能を有する。また、このシンボル56が1ラインに並ぶと、ベットをすることなくゲームを開始することができるフリーゲームがスタートする。シンボル57～59は、各モンスターを表わすシンボルである。3つのリール4

1a～41cのそれぞれに1個以上（合計3個）出現すると、そのモンスターの得意技が画面に表示され、画面の案内に従ってプレイヤーがいずれか1つを選択することにより発動させることができる。モンスターの種類によって、発動できる得意技が異なっている。

【0056】

本実施例に係るゲーム機では、モンスター毎に、レベル、体力値、特技、リール特性、ベット費用が定められている。これらは、図6（A）～（C）に示すように、モンスターを表わすカード60～62に表示される。レベルとは、そのモンスターの能力の高さを表わす。体力値とは、そのモンスターの初期体力を決める値である。特技とは、そのモンスターが備える攻撃の属性であり、増減できるものである。リール特性とは、リール帯においてフィジカル攻撃を表わすシンボル、ファイアーアクションを表わすシンボル、そしてマジック攻撃を表わすシンボルの比率によって決まるものである。ベット費用とは、ゲームにおいてそのモンスターを使用するときに必要となるベット数である。モンスターに応じてこのベット費用が異なっており、モンスターのレベルが高いほどそのプレイヤーが勝利する確率が高くなるので、ベット費用も高くなっている。

【0057】

また、本実施例に係るゲーム機では、モンスターの種類に応じてリール帯を構成するシンボルが異なっている。すなわち、リール帯として用いられるテーブルが、複数種類のシンボルのデータを含み、モンスター毎に異なっているのである。例えば、図6（A）に示すように、「ゲロピー」というモンスターに対応するテーブルには、フィジカル攻撃を表わすシンボル51aとファイアーアクションを表わすシンボル52aが多く、攻撃力は高くない。すなわち、ライン上にシンボルが揃っても相手のモンスターの体力値を減らすことができる度合いが低い。一方、このテーブルには体力値を30回復させるシンボル55が多いので、このモンスターは攻撃を受けても回復する機会が多くなっている。また、図6（B）に示すように、「デーモン」というモンスターに対応するテーブルには、フィジカル攻撃を表わすシンボル51a、51bと、マジック攻撃を表わすシンボル53a～53cが多く含まれているため、これらの攻撃力が高くなっている。すなわち、ライン上にシンボルが揃うと相手のモンスターの体力値を減らすことができる度合いが高い。また、図6（C）に示すように、「ブルードラゴン」というモンスターに対応するテーブルには、ファイアーアクションを示すシンボル52a～52cが多く含まれ、ワイルドシンボル56が2つ含まれているため、攻撃力が高くなっている。すなわち、ライン上にシンボルが揃うと相手のモンスターの体力値を減らすことができる度合いが高い。このように、各モンスター特有のテーブルがROM2cに格納されており、プレイヤーによって各リールに対応付けられるとリール帯として機能することとなる。

【0058】

このように、テーブルには、モンスター、またはモンスターの動作に関連するシンボルのデータが含まれるので、プレイヤーが選択したモンスター、またはそのモンスターに関連するシンボルが変動または停止表示されることとなる。プレイヤーが選択したモンスター、またはそのモンスターに関連するシンボルが停止表示されると、そのモンスターにより、シンボルに関連する攻撃の動作がなされるので、上記のシンボルが停止表示されることによって、プレイヤーに対してモンスターの動作を事前に知らしめることができる。例えば、上記のように、選択されたモンスターが「ブルードラゴン」である場合、そのブルードラゴンを表わすシンボル、ブルードラゴンが得意とする攻撃を示すシンボルをテーブルに含むことによって、それらのシンボルからなる役の入賞が成立したときに、そのブルードラゴン特有の攻撃動作を行なう、といったアニメーションを表示し、ブルードラゴン特有の役の入賞が成立したことをプレイヤーに印象付けることができる。

【0059】

次に、本実施例に係るゲーム機の動作について説明する。まず、ショートプレーでは、同一のモンスター3体で一つのパーティが構成されるものとする。すなわち、3つのリールは、すべて同じテーブルに基づいてシンボルを表示するようになっている。また、テーブルにはモンスターの特技を発揮するためのシンボルは一種類だけが含まれるため、そ

のモンスターは一つの特技のみを発揮することができる。プレイヤーのモンスターは、最小レベル（例えば、レベル1）のモンスターのいずれかが選択される。このプレイヤーがゲームに負けると、モンスターが再抽選により選択される。プレイヤーの対戦相手となるモンスターは、1回戦では最小レベルよりも少し高いレベル（例えば、レベル2）のモンスターのいずれかが選択される。そして、2回戦では、例えば、レベル3のモンスターのいずれかが選択され、3回戦ではさらにレベルが高い、例えば、レベル4のモンスターのいずれかが選択される。準備が完了した段階で、スタートボタンを操作するとリールが回転し、所定のシンボルの組み合わせが揃うと相手（ここでは、コンピュータ）のモンスターにダメージを与えると共に配当が与えられる。相手のモンスターを倒す毎に勝利ボーナス（例えば、メダル10枚のクレジット）を獲得し、三連勝できるとジャックポットゲームを行なうことが可能となる。ジャックポットゲームでは、常に同一のモンスターが登場する。

【0060】

次に、ミッションについて説明する。ミッション1では、対戦相手と1回の戦闘勝負を行なう。プレイヤーは挑戦費用（例えば、3BET）を支払った後、対戦相手のボス（モンスター）を見ながらパーティーを構成するメンバーを決定する。この「ボス」は、中央リールに対応付けられるモンスターであり、パーティーの主役となって、その特徴によって作戦の方向性が決められるものである。また、「メンバー」とは、右リールおよび左リールに対応付けられるモンスターであり、ボスと共にそのパーティーを構成するものである。戦闘中は、クレジットをベットして、クレジットを獲得（ウイン）するゲームが行なわれる。プレイヤーが先攻で戦闘が開始され、勝利するとモンスターを1体獲得できる。すなわち、モンスターを表わすデータがRAM2bに出力される。獲得するモンスターは、対戦相手のモンスター3体のうちいずれか一つである。さらに、プレイヤーは、ライフ1とマジックポイント（5MP）を獲得する。一方、敗北すると、パーティー内のいずれか1つのモンスターのライフが1低下する。このモンスターはランダムに選択される。

【0061】

ミッション2では、対戦相手と2回の戦闘勝負を行なう。戦闘手順はミッション1と同じで、同一パーティーで2連戦を戦うこととなる。プレイヤーは挑戦費用（例えば、4BET）を支払った後、対戦相手のボス（モンスター）を見ながらパーティーを構成するメンバーを決定する。第1戦目に勝利すると、対戦相手のモンスター3体のうちいずれか一つのモンスター（ライフ2）を獲得し第2戦に挑戦する。第1戦に敗北するとゲーム終了となる。第2戦に勝利できると「クリア」となり、モンスターをさらに1体獲得すると共に、ボーナスマジックポイントを、例えば、10MP獲得する。一方、敗北すると、パーティー内のいずれか一つのモンスターのライフが1低下する。このモンスターはランダムに選択される。

【0062】

ミッション3では、対戦相手と3回の戦闘勝負を行なう。ボス1体とメンバー4体でパーティーを組む。なお、一度使用したメンバー（モンスター）はモンスターホールダーに退却する方法を探ることとする。すなわち、メンバーとなるモンスターは一度のみ使用可能で、ボスとなるモンスターは固定され、対戦相手から獲得したモンスターは使用可能とする。三連勝できれば「クリア」となり、ボーナスマジックポイントを獲得する。

【0063】

第1戦では、パーティーの中からモンスターを3体選択して戦闘チームを結成し、戦闘を行なう。勝利すると対戦相手の3体のモンスターのうちいずれか一つのモンスター（ライフ3）を獲得する。一方、敗北するとその時点でゲーム終了となり、パーティー内のいずれか一つのモンスターのライフが1低下する。このモンスターはランダムに選択される。第2戦では、第1戦で使用したメンバー（モンスター）を除く2体と、対戦相手から獲得したモンスター1体を加えたパーティーの中からメンバー2体を選択して戦闘チームを結成し、戦闘を行なう。勝利すると対戦相手の3体のモンスターのうちいずれか一つのモンスター（ライフ3）を獲得する。一方、敗北するとその時点でゲーム終了となり、パー

ティー内のいずれか一つのモンスターのライフが1低下する。このモンスターはランダムに選択される。第3戦では、最後に残ったメンバーと対戦相手から獲得したモンスター1体を加えたモンスター3体によって戦闘チームを結成し、戦闘を行なう。勝利すると対戦相手の3体のモンスターのうちいずれか一つのモンスター（ライフ3）を獲得すると共に、ボーナスマジックポイント（20MP）を獲得する。一方、敗北するとその時点でゲーム終了となり、パーティ内でのいずれか一つのモンスターのライフが1低下する。

【0064】

次に、トーナメントでは、プレイヤー同士が独自のパーティーを結成して、トーナメント対戦を行なう。予め定められた、規定マジックポイントを保有しているプレイヤーのみが参加できるゲームである。トーナメント参加費用をクレジットで支払った後は、マジックポイントをベットし、マジックポイントをウインする形式でゲームが進行する。従って、マジックポイントがゼロになったりマイナスになったりすることも許される。勝負に勝つとモンスターを獲得することができるが、敗北するとパーティ内のモンスターのライフが低下する。プレイヤーは、1組のパーティーのみを参加させることができる。なお、参加するプレイヤーがトーナメントに参加可能な人数に満たない場合は、コンピュータが参加者として機能する。トーナメントに優勝したプレイヤーは、フリーゲームのジャックポットゲームに挑戦することができる。

【0065】

図7は、トーナメントゲームの具体的な流れを表わすフローチャートである。まず、必要なベット数をベットした後、戦闘チーム（パーティ）を決定する（ステップS1）。ここでは、図8（A）に示すように、まず、中央リールに対応付けるモンスターを決定する。そのモンスターは「ボス」として、パーティの主役となり、その特徴によって作戦の方向性が決まる。例えば、同図に示すように、左側のプレイヤーは回復力が高く持久戦に強いモンスターをボスとして設定しようとしている。また、右側のプレイヤーは魔法（マジック攻撃）の攻撃力が高い、すなわち、マジック攻撃を行なうシンボル53a～53cがライン上に揃うと相手のモンスターの体力値を減少させる度合いが大きい、または、テーブル上にシンボル53a～53cを多く含むリール、さらには特にシンボル53cを多く含むリールに対応するモンスターをボスとして設定しようとしている。次に、右リールおよび左リールに対応付けるモンスターを決定する。それらのモンスターは「メンバー」として、そのパーティを構成する。この段階で、相手のボスがお互いにわかるため、相手の作戦を推測しながらメンバーとしてのモンスターを決定する。例えば、図8（B）に示すように、左側のプレイヤーは、相手のボスを見て炎（ファイアーアクション）に弱い、すなわち、自分の側でファイアーアクションを行なうシンボル52a～52cがライン上に揃った場合、体力値を減少させる度合いが大きいモンスターであると判断している。また、右側のプレイヤーは、自分のボスのモンスターがファイアーアクションに弱いので、ファイアーアクションに強い、すなわち、相手の側でファイアーアクションを行なうシンボル52a～52cがライン上に揃った場合、体力値を減少させる度合いが小さいモンスターをパーティに加えようとしている。このゲームには、対戦相手に勝つことと、メダルを増やすことの2つの目的があるため、リールに対応付けるモンスター（カード）の選択は、いずれの目的達成にも影響する。本ゲーム機では、モンスターがリールに対応付けられると、リアルタイムで配当表が表示される。従って、プレイヤーはリール特性と配当表とを見比べながら戦略的にリールに対応付けるモンスターを選択することができる。パーティを構成する3つのモンスターの体力値の合計値がそのパーティの初期体力として設定される。すべてのモンスターがリールに対応付けられると、配当表データが作成され、画面40に配当表として表示される。

【0066】

次に、図7において、各プレイヤーは交互にリールを回転させて、相手のパーティに攻撃を与えていく。自分の攻撃を行なうと（ステップS2）、敵を倒したかどうかを判断する（ステップS3）。すなわち、相手のモンスターの体力値を0にすることができたかどうかを判断する。例えば、図8（C）に示すように、左側のプレイヤーのパーティで

ファイアー攻撃のシンボルがライン上に揃ったため、右側のプレイヤーのパーティにファイアー攻撃を行なっている。敵を倒した場合は、その戦闘に勝利となる（ステップS4）。一方、敵を倒さなかった場合は、次に、相手の攻撃を受ける（ステップS5）。相手の攻撃を受けると自分のパーティの体力値が減少するため、自分のパーティの体力値が残っているかどうかを判断する（ステップS6）。そして、自分のパーティの体力値が残っている場合は、ステップS2へ移行し、自分の攻撃を行なう。一方、ステップS6において、自分のパーティの体力値が残っていない場合は、敗北となる（ステップS7）。

【0067】

上記のような戦闘の結果、図8（D）に示すように、左側のプレイヤーが勝利した場合は、ボーナス配当、すなわち、戦闘に勝利した場合に与えられる所定数のクレジットが与えられ、相手のモンスターのいずれか1体を獲得する。すなわち、そのモンスターおよびそのライフを表わすデータがプレイヤー側に追加され、メモリに書き込まれる。そして、そのモンスターおよびそのライフを表わすデータを用いて再びゲームを行なうことが可能となる。また、上述したようなマジックポイント（例えば、10MP）を獲得する。一方、敗北した右側のプレイヤーは、パーティ内のモンスターのすべてのライフが1ずつ減少する。

【0068】

ここで、左側のプレイヤーが獲得したモンスターのライフ値と、右側のプレイヤーのパーティを構成する各モンスターが失ったライフ値とは一定の対応関係にある。例えば、左側のプレイヤーが獲得したモンスターが強いモンスターである場合は、そのライフ値は少なくなる一方、左側のプレイヤーが獲得したモンスターが弱いモンスターである場合は、そのライフ値は多くなる。

【0069】

以上のように、トーナメントにおいて、マジックポイントによりベットおよびウイン（配当）を行なう手法を取り入れたので、クレジットに関わらずトーナメントを継続することができる。すなわち、参加費用として必要なクレジットを支払えば、ゲーム中はマジックポイントがゼロやマイナスとなってもゲーム終了とはならず、プレイヤーはトーナメントゲームを十分に楽しむことができる。

【0070】

上記のような本発明の特徴的な動作は、コンピュータにゲームプログラムを実行させることにより行なわれる。すなわち、このゲームプログラムは、有価値を反映した第1の数値データの入力によりゲーム開始の契機が与えられるゲームプログラムであって、データ入力部において、前記第1の数値データ、または前記ゲームにおいて定められた価値を反映した第2の数値データの入力を受け付ける処理と、入力された前記第1の数値データをメインメモリに記憶する処理と、前記メインメモリから前記第1の数値データを出力すると共に前記メインメモリから出力された分の第1の数値データを減少させる処理と、入力された前記第2の数値データをサブメモリに記憶する処理と、前記サブメモリから前記第2の数値データを出力すると共に前記サブメモリから出力された分の第2の数値データを減少させる処理と、前記データ入力部から前記第1の数値データが入力されることを条件として通常ゲームを実行する一方、前記データ入力部から前記第2の数値データが入力されることを条件として特別ゲームを実行する処理と、を含む一連の処理をコンピュータ読み取り、実行可能にコマンド化させたことを特徴としている。

【0071】

このように、データ入力部から第2の数値データの数量が指定されることを条件として特別ゲームを実行するので、メインメモリに記憶されている第1の数値データの数量に関わらず、第2の数値データのみによって特別ゲームを実行することができる。従って、第1の数値データがメインメモリに存在していれば、仮に、特別ゲーム中に第2の数値データがゼロとなったりマイナスとなったりしても、特別ゲームを継続させることが可能となる。これにより、プレイヤーはゲームを十分に楽しむことができる。特に、対戦型ゲーム

に本発明は好適である。

【0072】

上記のプログラムは、CD-ROMやDVD等の記録媒体に記録された状態で入手することができる。また、このようなプログラムは、ネットワークを構成する公衆電話回線、専用電話回線、ケーブルテレビ回線、無線通信回線等により構成される通信網等の伝送媒体を介して、送信装置であるコンピュータにより送信された信号を受信することで入手することもできる。この信号は、プログラムを含む所定の搬送波に具現化されたコンピュータデータ信号である。この送信の際、伝送媒体中には上記プログラムの少なくとも一部を伝送していればよい。すなわち、上記プログラムを構成するすべてのデータが、一時に伝送媒体上に存在している必要はない。また、上記コンピュータからプログラムを送信する送信方法には、プログラムを構成するデータを連続的に送信する場合も、断続的に送信する場合も含まれる。

【図面の簡単な説明】

【0073】

【図1】実施例に係るゲーム機の外観を示す図である。

【図2】サーバ装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図3】クライアント装置の電気的構成を示すブロック図である。

【図4】表示部が表示する画面の一例を示す図である。

【図5】リールにおいて表示し得るシンボルを示す図である。

【図6】(A) 「ゲロピー」というモンスターを表示するカード、およびそのモンスターに対応するシンボルおよびその配列を表わすテーブルを示す図である。(B) 「デーモン」というモンスターを表示するカード、およびそのモンスターに対応するシンボルおよびその配列を表わすテーブルを示す図である。(C) 「ブルードラゴン」というモンスターを表示するカード、およびそのモンスターに対応するシンボルおよびその配列を表わすテーブルを示す図である。

【図7】ゲームの流れを示すフローチャートである。

【図8】(A) パーティーを作る様子を示す図である。(B) パーティーを作る様子を示す図である。(C) 戦闘の様子を示す図である。(D) 戦闘の決着がついた様子を示す図である。

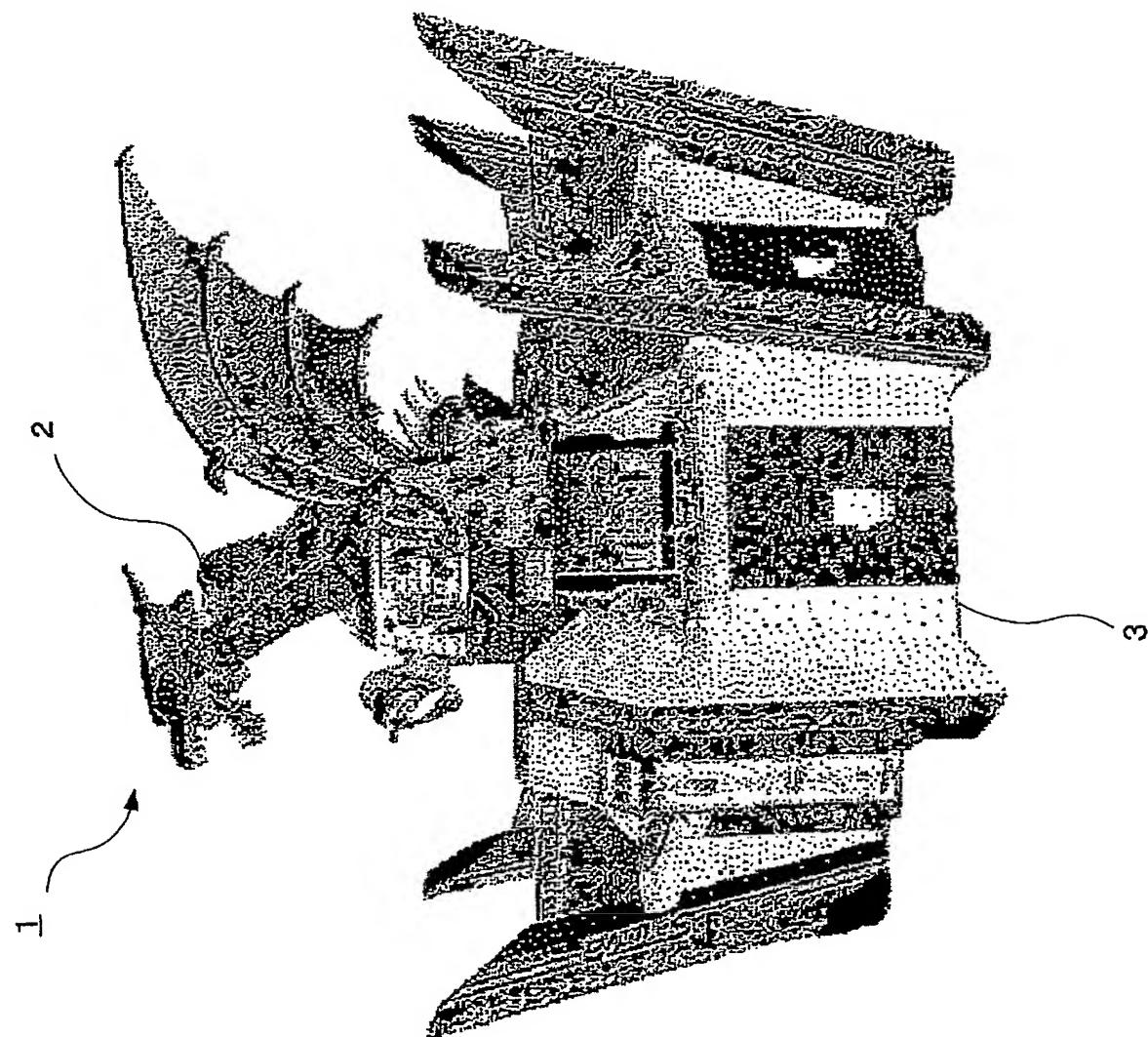
【符号の説明】

【0074】

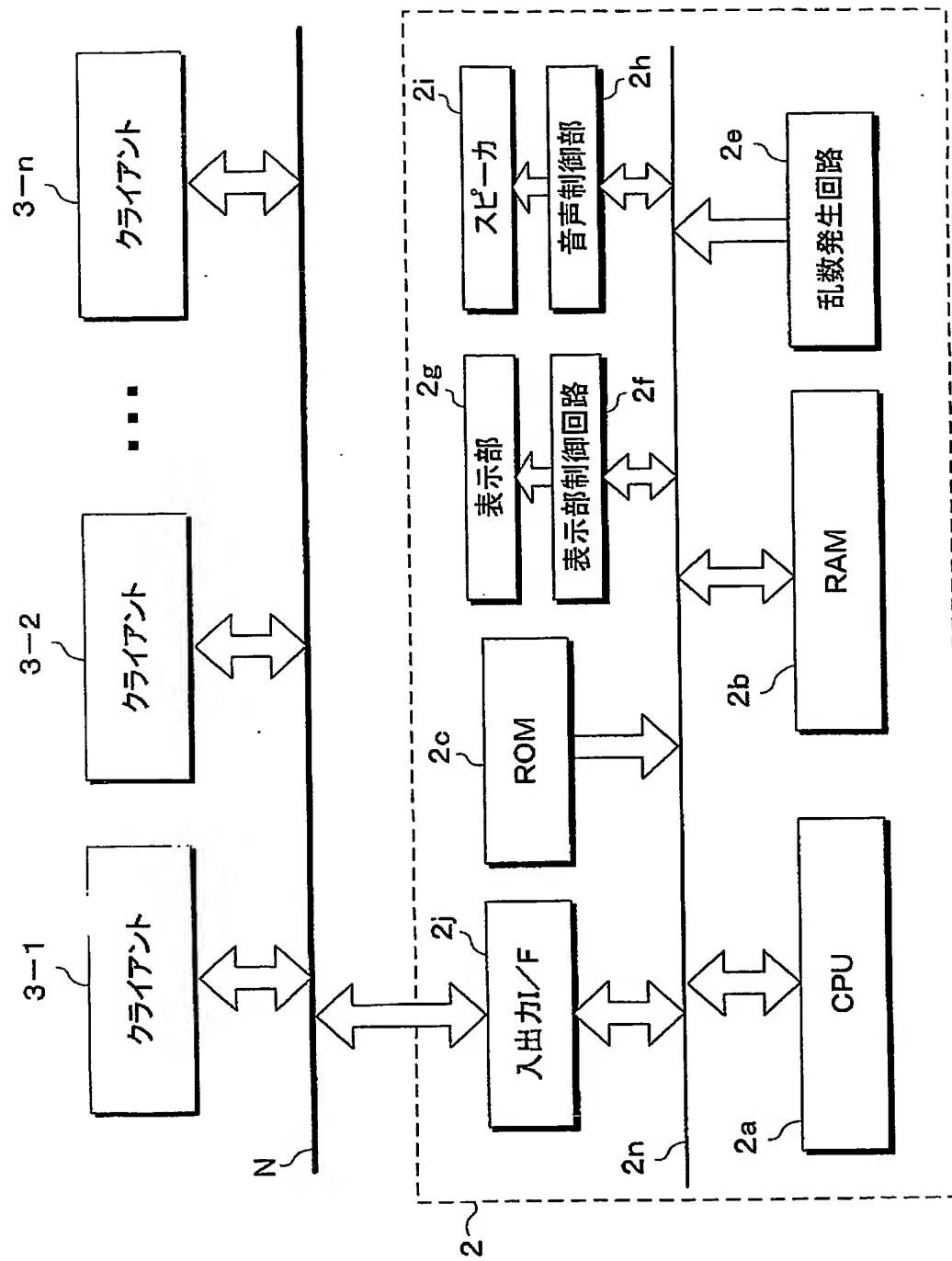
- 1 ゲーム機
- 2 サーバ装置
- 2 a CPU
- 2 b RAM
- 2 c ROM
- 2 e 亂数発生回路
- 2 f 表示部制御回路
- 2 g 表示部
- 2 h 音声制御部
- 2 i スピーカ
- 2 j 入出力インターフェース
- 2 n 制御バス
- N バス
- 3 クライアント装置
- 3 a メダル判別装置
- 3 b 払出メダルカウンタ
- 3 c 操作部
- 3 d メダル払い出し装置
- 3 e 表示部制御回路

3 f 表示部
3 g 音声制御部
3 h スピーカ
3 i C P U
3 j R A M
3 k R O M
3 m 亂数発生回路
3 n 制御バス
3 p 入出力インターフェース
4 0 画面
4 1 a～4 1 c リール
4 2 サブ画面
4 3 a エリア
4 3 b モンスター
4 3 c 名称表示エリア
4 3 d 棒グラフ
4 4 a エリア
4 4 b モンスター
4 4 c 名称表示エリア
4 4 d 棒グラフ
4 5 配当表
5 1 a～5 1 c シンボル
5 2 a～5 2 c シンボル
5 3 a～5 3 c シンボル
5 4～5 9 各種シンボル
6 0～6 2 モンスターを表わすカード

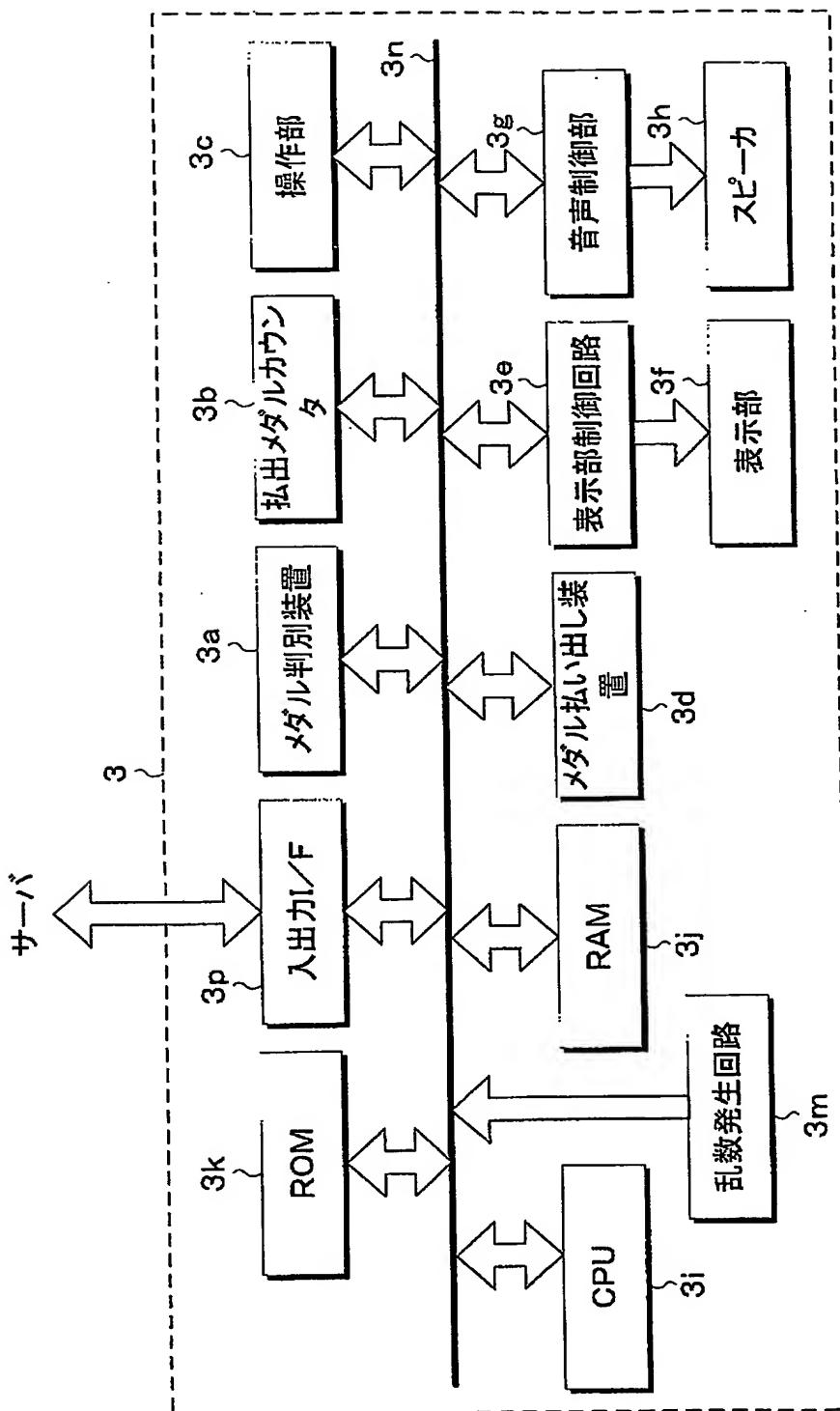
【書類名】 図面
【図 1】



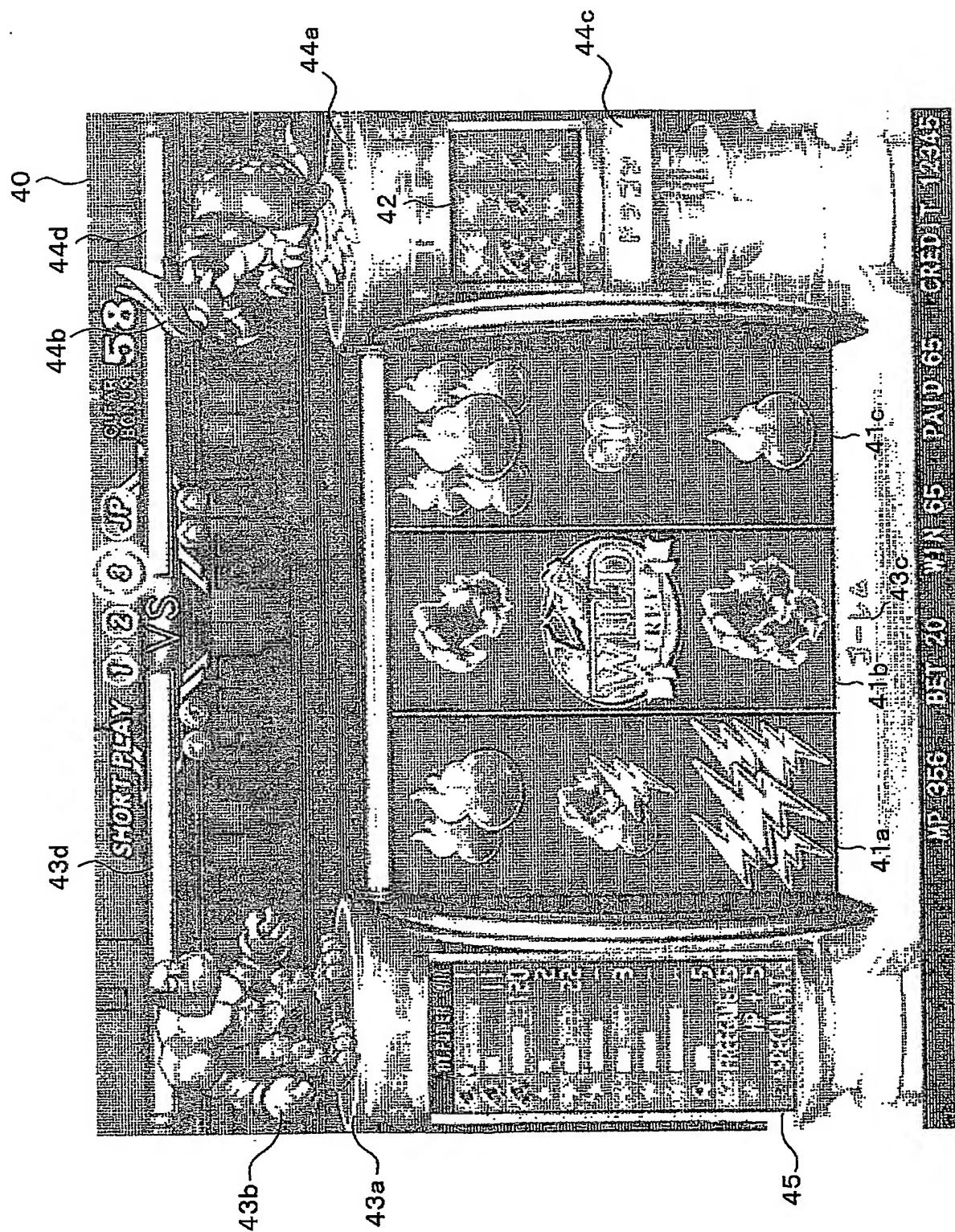
【図 2】



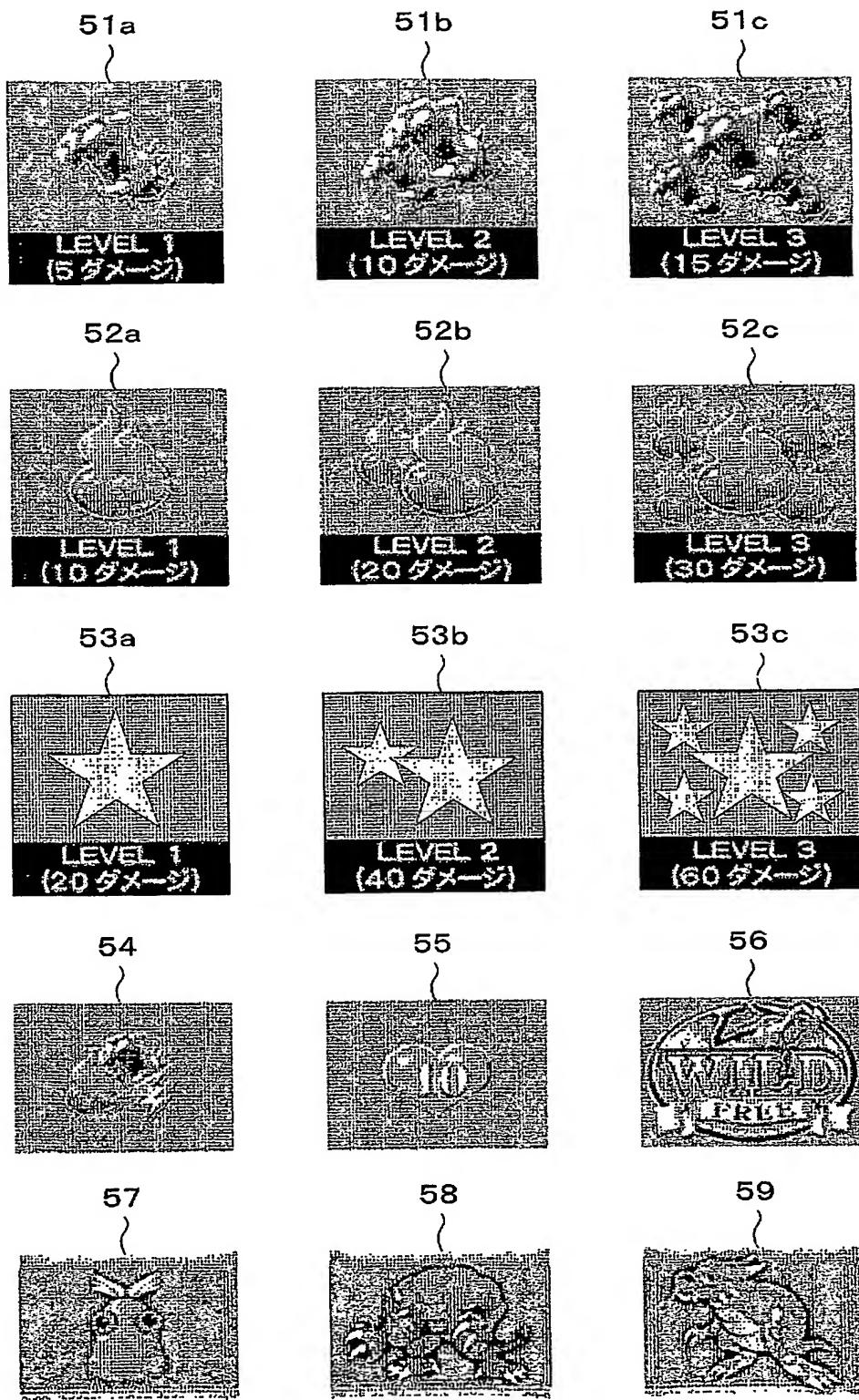
【図3】



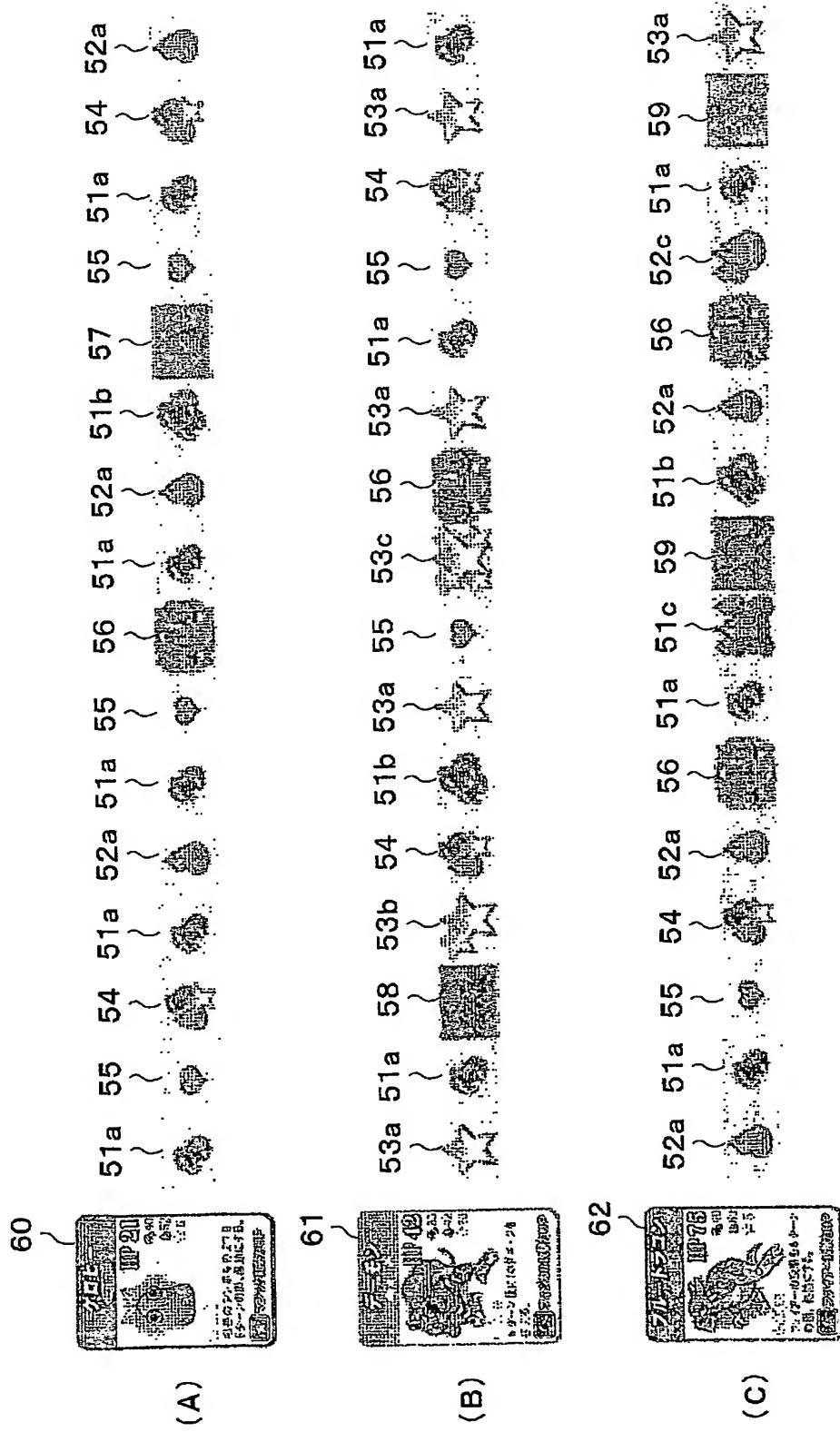
【図 4】



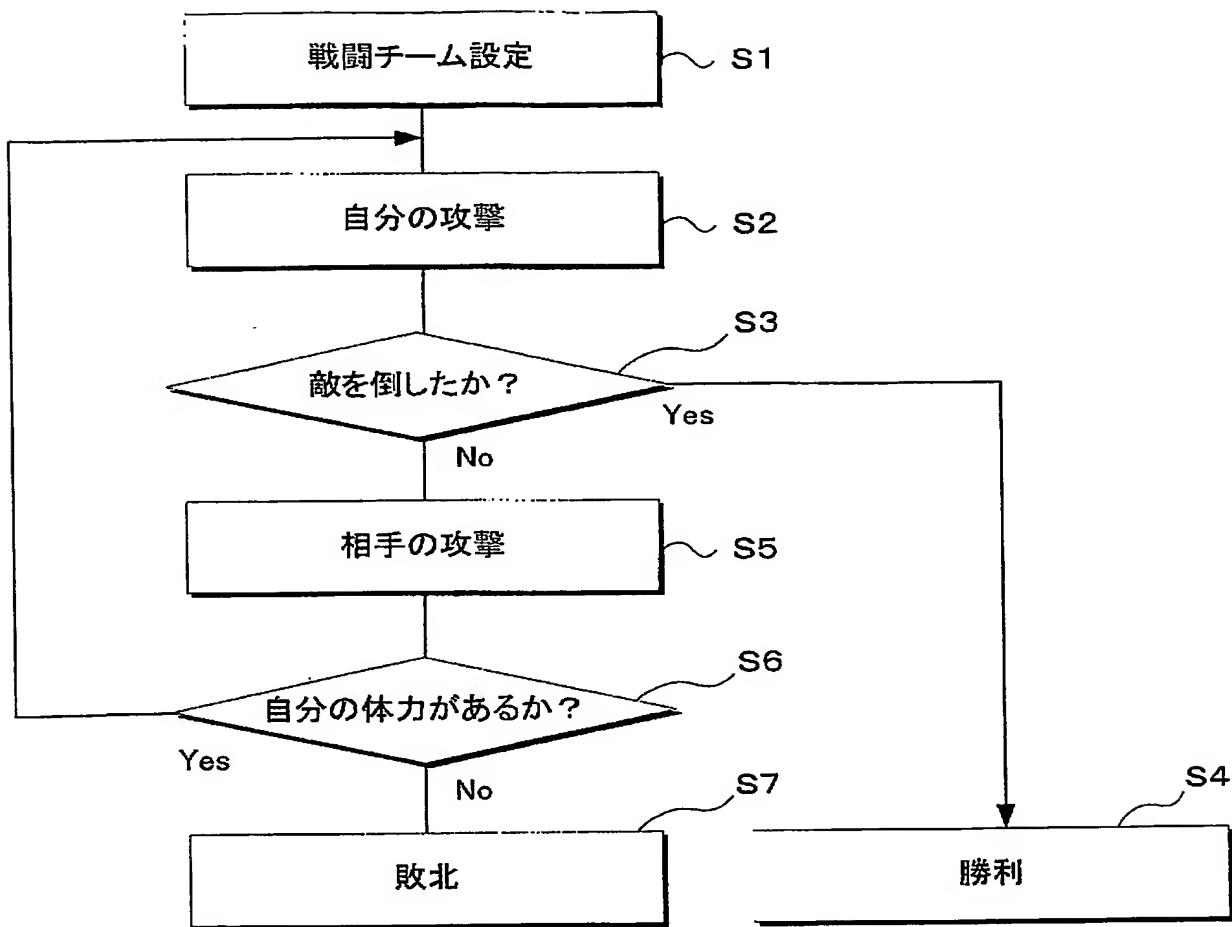
【図5】



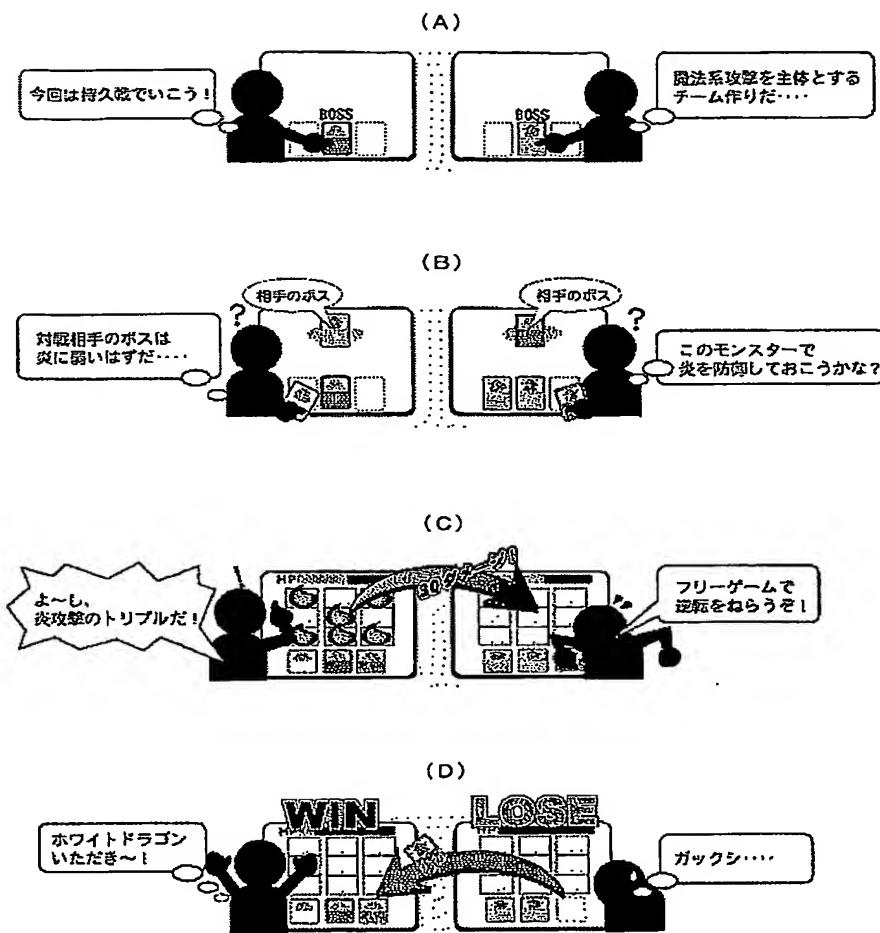
【図 6】



【図 7】



【図 8】



【書類名】要約書

【要約】

【課題】 残されたクレジットの数量に関わらず、対戦型ゲームを継続すること。

【解決手段】 有価価値を反映した第1の数値データの入力によりゲーム開始の契機が与えられるゲーム機であって、前記第1の数値データ、または前記ゲームにおいて定められた価値を反映した第2の数値データの入力を受け付けるデータ入力部と、前記第1の数値データを記憶し、前記データ入力部に対して前記記憶した第1の数値データを出力可能なメインメモリと、前記第2の数値データを記憶し、前記データ入力部に対して前記記憶した第2の数値データを出力可能なサブメモリと、前記データ入力部から前記第1の数値データが入力されることを条件として通常ゲームを実行する一方、前記データ入力部から前記第2の数値データが入力されることを条件として特別ゲームを実行するゲーム実行部と、を備える。

【選択図】 図2

特願 2003-402313

出願人履歴情報

識別番号

[000105637]

1. 変更年月日

[変更理由]

住 所

氏 名

2002年 8月26日

住所変更

東京都千代田区丸の内2丁目4番1号

コナミ株式会社

Document made available under the Patent Cooperation Treaty (PCT)

International application number: PCT/JP04/017793

International filing date: 30 November 2004 (30.11.2004)

Document type: Certified copy of priority document

Document details: Country/Office: JP
Number: 2003-402313
Filing date: 01 December 2003 (01.12.2003)

Date of receipt at the International Bureau: 04 February 2005 (04.02.2005)

Remark: Priority document submitted or transmitted to the International Bureau in compliance with Rule 17.1(a) or (b)



World Intellectual Property Organization (WIPO) - Geneva, Switzerland
Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) - Genève, Suisse

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- BLACK BORDERS**
- IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**
- FADED TEXT OR DRAWING**
- BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**
- SKEWED/SLANTED IMAGES**
- COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**
- GRAY SCALE DOCUMENTS**
- LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**
- REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**
- OTHER:** _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.